Буря незнакомцев

Вводное приключение для Lamentations of the Flame Princess из старой книги для Рефери. Рассчитана как завязка для партии персонажей первых уровней. Оригинальное название "A Stranger Storm", автор James Edward Raggi IV.

От переводчика

Этот сценарий во многом пытается предугадать действия игроков. А что делать в ситуациях, когда игроки отходят от заданного плана, описано плохо и это может искусить Рефери водить в "рельсовом" стиле. Но сами события довольно захватывающие и интересные, к тому же могут здорово разнообразить приключения в подземельях и дикой местности, или плавно подвести к ним.

Я советую мысленно разбить этот сценарий на кирпичики в виде отдельных мест, событий, персонажей, монстров, их типичных реакций, и на самой игре опираться на модуль лишь как на сборник идей "что может случится" или "как бы повели себя NPC в похожих условиях".

Некоторые слишком душные советы автора я упустил, но в остальном старался перевести все максимально точно и без отсебятины.

Новому Рефери

Перед тем, как водить, Рефери должен заранее внимательно прочитать приключение, возможно сделать заметки про то, как можно разрулить разные ситуации. Готовые приключения никогда не смогут учесть повадки каждой отдельной игровой группы, как бы хороши они не были. А в этом приключении нужно учитывать каждое действие, которое может совершить группа. Это забота Рефери предугадать возможные исходы и импровизировать, когда дела уходят от задуманного.

Это приключение про подменышей и очень важно, чтобы Рефери ознакомился с их описанием из последней главы. В частности важны процедуры, описывающие что происходит, когда подменыш маскируется под PC. Без них (или ваших собственных процедур для этих целей) это приключение будет слишком легким. Вся его суть в том, чтобы PC пребывали в постоянной неразберихе кто есть кто.

Драгоценные камни, которые находятся в сердце каждого подменыша — это единственный источник настоящих сокровищ и опыта за него в этом приключении.

Предполагается, если в тексте не указано иное, что все NPC — обычные люди без класса, с 3-5 хит-поинтами и средними характеристиками.

Что если PC окажется один на один с подменышем?

Приняв новый облик, подменыши обычно не меняют его, если этого нельзя сделать без обнаружения. Даже если на них напали, они будут поддерживать текущий облик (если не указано обратного), чувствуя эйфорию (но не подавая виду) от сомнений, которые закрадываются в нападающего. Для подменышей они слаще смерти. Только если нападающий абсолютно уверен в том, что нападает на двойника, подменыш постарается сменить облик снова (и вероятно примет облик одного из нападавших).

Если PC остался наедине с подменышем, то это совсем другой случай. Если притворяясь PC можно привнести больше бед и конфликтов, подменыш примет его облик и начнется настоящее веселье.

Подменышей не заботит могущество само по себе, они радостно променяют облик очень могущественного человека на облик больной старой девы, если это привнесет больше распрей и раздора.

Вступление

Это приключение предполагает, что персонажи путешествуют из спокойной родины на пограничье, где их ждут новые возможности и приключения. Одно можно сказать наверняка — если они останутся дома, им придется лишь выращивать репу или заниматься чем-то еще более унылым.

Но их путешествие не проходит без помех и вскоре начался бурный шторм. Оставив деревни далеко позади, у кареты PC сломалось колесо и она разбилась. PC и их снаряжение пережили инцидент без повреждений, но кучер тяжело ранен и не может (или если его вылечить — отказывается) продолжать путь.

Далеко позади они проезжали лишь небольшой городок, в котором нет даже гостиницы или таверны, и не похоже, что кто-то смог бы их подобрать. PC должны идти впереди пешком.

Тело

PC смогут путешествовать гораздо медленнее, чем обычно, из-за дождя. Грунтовая дорога, как правило, забита грязью. Уже давно наступила темнота, PC устали и промокли и, вероятно, в плохом настроении, когда увидят впереди огни придорожной гостиницы. Также они могут заметить пару ног, торчащих из кустов на обочине.

> *Обратите внимание, что дорога в "прошлые времена" (приключение предполагает уровень культуры 16-17 веков) не будет освещена. Если у PC нет источника света, а именно лампы, потому что факел не сможет гореть в этом ливне, тогда, конечно, они не увидят ног. Уже хорошо, что они смогут видеть дорогу.*
>
> *Если кто-то скажет, что предпочтет заночевать в лагере, а не продолжать идти после наступления темноты — скажите, что они знают, что где-то здесь должна находится гостиница, но планируя путь, они не ожидали такой непогоды.*
>
> *Вне игры, скажите, что это повествовательная вставка, чтобы хоть как-то начать игру, и когда они увидят ноги тела (или огни таверны), введение закончится, и игра начнется по-настоящему.*
>
> *Никакой больше режиссуры, игроки теперь сами по себе. Спросите игроков: "Что вы делаете?". На самом деле, задавайте этот вопрос каждый раз, когда они ожидают чего-то без обсуждения или намерений действовать.*

В кусты бросили тело, очевидно, поспешно и можно подумать, что кто-то не хотел, чтобы ноги были видны с дороги.

Если его осмотреть, человека можно описать как совершенно обычного. Он одет, но без никакого другого снаряжения. Никакого рюкзака, оружия, кошелька, ничего подобного (однако у него есть 7 медных монет, спрятанных в правом сапоге).

Его лицо и кулаки ушиблены и поцарапаны, а на спине глубокая рана. Воины могут понять, что вероятно это рана от удара мечом.

> *Не выдавайте эту информацию сразу же, только если игроки заявят, что их персонажи делают что-то, что может выдать ее. Например, простого осмотра тела достаточно для общего описания одежды и ушибов лица, но кто-то должен указать, что смотрит на руки или переворачивает тело, или снимает с него сапоги, чтобы узнать больше.*

Это тело подменыша.

Что если игроки проигнорируют тело?

Позвольте им, без проблем.

Недержание Викария

Впереди находится гостиница "Недержание Викария", двухэтажное здание с сараем в задней части. Первый этаж освещен, и через окна виден толстый бармен средних лет, сидящий за стойкой бара. Общий зал пуст.

В сарае, если проверить, находятся две повозки и шестнадцать лошадей.

PC вполне могут захотеть украсть лошадей и просто уехать. Посмотрите в раздел "Сарай" ниже, там описано что делать в этом случае.

Если PC входят в гостиницу, бармен тепло поприветствует их. Если персонажи принесут с собой тело с дороги, он будет очень обеспокоен. Он предложит им поехать утром в Аргайл (соседнюю деревню в 30 минутах ходьбы), чтобы сообщить об этом, но посоветует остаться здесь на ночь из-за погоды и позднего часа, не говоря уже об очевидной опасности на дороге, если кто-то был убит.

Он достанет одеяло из шкафа под лестницей и предложит персонажам положить тело в сарае и накрыть его, так как таверна — неподходящее место для трупа.

Если персонажи просто сообщают о теле без каких-либо доказательств, он будет гораздо менее обеспокоенным. Он не поверит в опасность, так как незнакомцы часто рассказывают небылицы, чтобы привлечь внимание.

Что, если PC отправятся в город прямо сейчас?

Если персонажи настаивают на том, чтобы отправиться в Аргайл сейчас, вы не должны препятствовать. Бармен сможет указать им путь. Вы должны будете сымпровизировать, что произойдет, но в двух словах именно отцу Нейлору придется иметь дело с персонажами, и он не захочет ради этого приходить в гостиницу.

Николь Джинджерботтом, не поедет на работу в этот день, так как новости о нападении на дороге быстро разойдутся.

Когда персонажи вернуться на перекресток с таверной (нет другого пути из деревни, который не ведет к другим неинтересным неважным фермерским деревням) смотрите главу "Снова в гостинице", поправив время суток.

Если тела нет, или после того, как проблема будет решена, бармен представится как Кэмерон Фиддлстикс, "но все называют меня Дудлз, понимаете, раньше я был немного художником". Он скажет, что, к сожалению, его гостиница небольшая, а комнаты переполнены, поскольку погода заставила неожиданно остановиться здесь и труппу артистов, и группу торговцев.

Торговцы продают ложки, и он покажет несколько образцов, которые они ему дали. Они изящны, привлекательны и одинаковы. “Деревянные ложки достаточно хороши для меня и моих клиентов” — пожмет плечами Дудлз.

Он извинится за нехватку жилья, но предложит бесплатную выпивку на ночь и попросит оставаться в тепле у камина. Все гости рано легли спать, и ему нужна компания и разговор.

Он будет задавать всевозможные вопросы о PC. Как их зовут? Из какого они города? Есть ли там семья? Они знают друг друга? Как они встретились? Они авантюристы? Что они делали дома до начала путешествия? Куда они направляются? Какие-нибудь сочные слухи о монстрах или сокровищах?

Тут игроки должны придумать некоторые факты о своих персонажах, если они этого еще не сделали. Фиддлстикс добродушно посмеется над персонажами, если те окажутся замкнутыми или не желающими пить. Он привык к дружеской беседе, и это его место. Если он предлагает теплое место и бесплатные напитки, он имеет право на болтовню или может выгнать их всех.

> *Игроки бывают упрямы, и упрямство может обостриться. Если дошло до того, что PC будут сражаться с барменом (особенно с оружием!), потому что они не захотят разговаривать с NPC, Рагги советует выгнать таких игроков. Но подозрительные игроки могут просто не захотеть пить где попало, это вполне нормально для ветеранов LotFP. Если PC окажутся несговорчивыми, думаю Фиддлстикс попытается выгнать их, а если дойдет до насилия, это всех разбудит, и настоящего бармена в первую очередь.*

Выслушав истории PC, Фиддлстикс расскажет несколько своих собственных историй (которые Рефери должен будет придумать). Его клиентура в основном мужчины из Аргайла (у них там нет собственной таверны) и случайные путешественники. Его истории не должны быть особо интересными.

2 ночи

Примерно в 2 часа ночи (когда наступают эти 2 часа ночи, должен определить Рефери в зависимости от того, насколько интересен разговор с Дудлзом для игроков) мужчина спустится вниз. Он будет одет в ночную рубашку и тапочки, неся ночной горшок. Он опустошит его за пределами входной двери.

Если тело находиться в зале и человек увидел его лицо, он будет заметно потрясен, но в любом случае у него впереди долгий день путешествий и он предпочтет вернуться в постель вместо болтовни.

Если игроки заинтересованы еще поболтать с Дудлзом, то продолжайте. В противном случае скажите, что идет случайная болтовня, пока...

4 ночи

Кэмерон Фиддлстикс спустится вниз в своем постельном белье. Это может удивить, учитывая, что Кэмерон Фиддлстикс также в баре общается с PC (в своей обычной одежде).

Когда новый Фиддлстикс увидит Фиддлстикса в баре, они оба взбесятся, и закричат, что это колдовство! Они начнут спорить друг с другом, а затем перейдут к насилию. Тот, с кем PC разговаривали всю ночь, схватит дубину из-под барной стойкой, а новоприбывший схватит стул.

Если их не удержать, они попытаются убить друг друга (предположим, их оружие наносит d3 урона) и не остановятся, пока один из них не умрет.

Независимо от того, что происходит, любые крики или звуки сражения разбудят гостей. Через десять раундов после криков, гости в спешке попытаются выяснить, что происходит. Все они будут в своих ночных одеждах, и спустятся две разные группы: молодые, здоровые мужчины (артисты) и мужчины среднего возраста, страдающие ожирением (торговцы).

Если в баре есть тело, или если кто-то насильно удерживает Дудлза (любого из них!), произойдет фурор. Несколько молодых людей начнут даже размахивать рапирами или кинжалами, приняв PC за грабителей (или кого-то еще хуже).

Дудлз, если один свободен, а другой мёртв или задержан (какой из них не важно) поручится за PC (если они заслуживают того, чтобы за них поручались) и попытается разрядить ситуацию.

В любом случае, если что-то не в порядке, все гости решат, что, возможно, им следует идти дальше, и вернутся в свои комнаты, чтобы одеться и собрать вещи.

Кто эти гости?

Артисты — это путешествующая труппа танцовщиков морриса, направляющаяся в город примерно в трех днях пути отсюда. Их зовут Керри Портер, Джошуа Ньютон-Поттер, Терстон Стиллривер, Ян Барклай, Патрик Роктар и Джеральд Такфорд.

Терстон — тот, кто спустился опустошить ночной горшок. Патрик выглядит точно так же, как тело, которое PC могли найти на обочине дороги, и одет в точно такой же комплект одежды.

Толстяки (Кирк Томлинсон, Сатчел Хиггенботам, Рекс Мэнли и Ремус Фогерти) — торговцы ложками, которые хотят заключить сделку с богатым владельцем серии таверн в том же городе, куда едут танцоры Морриса.

К сожалению, эти две группы не любят друг друга. Танцоры морриса молоды, непринужденны, шутливы и веселы, в то время как торговцы — ворчливые ублюдки с амбициями, у которых нет времени на веселье.

> *Эта ситуация потребует от вас импровизировать и постоянно принимать решения, так как невозможно определить, как поведут игроки. То, как они справятся с наличием двух Фиддлстиксов, будет определять, как отреагируют обеспокоенные гости на PC и друг на друга, тут нужно будет играть без шпаргалки.*
>
> *Это то, с чем рефери постоянно имеет дело, независимо от того, насколько хороша подготовка. Окунитесь и придумайте отдельных личностей для всех этих NPC и играйте так, как считаете нужным.*
>
> *Одно правило — не допускайте, чтобы взаимодействие NPC между собой затмевало PC. Начните взаимодействие, затем отступите и просто скажите игрокам, что ситуация продолжается, чтобы у них было пространство для действий.*

Персонажи могут заинтересоваться тем, что один из танцовщиков точно соответствует телу на обочине дороги. Танцоры будут поддерживать друг друга и отказываться отвечать на вопросы, но не на грани насилия. Если им угрожать или загнать в угол, они признаются:

В тот день, когда они путешествовали под дождем, они наткнулись на блуждающего менестреля на дороге. Чувствуя жалость к несчастному в ливне, они предложили подвезти его. Однако после того, как он вошел, он изменил форму, чтобы точно соответствовать Патрику Роктару.

Произошла драка и в конце концов одного из Патриков ударили ножом в спину. Опасаясь петли палача за убийство (кто им поверит, что на самом деле произошло?), они решили выбросить тело на обочине дороги.

Патрик все еще с ними. Тот факт, что теперь два бармена, одновременно успокаивает и ужасает их. Они рады, что здесь происходит что-то странное, потому что это значит, что они не стали убийцами. Но их также тревожит то, что здесь действительно происходит что-то странное!

Они даже не рассматривают возможность того, что убили не того Роктара: "После того, как мы приехали сюда, мы попросили его исполнить специальный танец нашей труппы, и он сделал это. Никто другой не смог бы этого повторить!"

Торговцы (которые ведут себя как стереотипные белоручки, несмотря на то, что они простые коммивояжеры) просто хотят комфорта и излишеств, и все, что мешает этому, будет подвергнуто жесткой критике.

Если PC предпримут какие-либо усилия, чтобы помочь им, торговцы возместят их, дав им несколько образцов ложек “изготовленных самыми современными способами!”

И, чтобы внести ясность: тот Камерон Фиддлстикс, с которым PC разговаривали всю ночь — подменыш.

5 ночи

Хаос, вызванный появлением второго Фиддлстикса, потребует некоторого времени чтобы его уладить. На самом деле, все хотят уйти, но никто не хочет идти в сарай под проливным дождем. Вероятно, все проведут время, планируя, споря и выдвигая гипотезы в баре.

В 5 часов утра прибудет Николь Джинджерботтом, молодая уродливая служанка в Недержании Викария. Она придет из Аргайла, зайдет в заднюю дверь, складет зонтик и начнет готовить завтрак. Она не станет реагировать на споры в баре, если не дойдет до насилия.

Если в сарае будет шум, похожий на подготовку к отъезду, она высунет голову за дверь и довольно неприятно закричит: "Завтрак включен в ваши комнаты, вы, парни! Возвращайся сюда за своими ветчиной с яйцами!"

Она запаникует, почти теряя сознание, если увидит мертвых, задержанных или серьезно раненых Фиддлстиксов, или двух Фиддлстиксов. В противном случае готовка займет около двадцати минут и завтрак будет готов к подаче.

5:30 утра

Николь Джинджерботтом придет на работу из Аргайла. Она войдет, поставит свой зонтик... и будет очень смущена тем, что завтрак уже приготовлен (или, по крайней мере, приготовлена кухонная

зона). Затем она войдет в бар, чтобы узнать, что происходит... и мы снова здесь.

> *Помните, что все эти события основаны на предполагаемой последовательности событий. Если PC столкнут события в другом направлении, подыграйте и импровизируйте!*

Эта новая Джинджерботтом — подменыш.

Сарай

В какой-то момент вероятно PC осмотрят сарай, прежде чем зайти в таверну или когда все поймут, что дождь не утихнет, и нужно собираться.

Тут две повозки. Одна — простая и черная (принадлежит продавцу ложек), а другая довольно красочно окрашена в ярко-желтый и оранжевый (танцовщики морриса). Они пусты, так как все личные вещи и груз в комнатах. Также в сарае находится шестнадцать(!) лошадей.

У танцовщиков морриса было две лошади для повозок, а также две верховые лошади. Все их лошади белые, а их гривы по-разному заплетены и обвязаны. У торговцев было четыре тягловых лошади. Все они каштанового цвета и ничем не примечательны, но у всех есть клеймо компании с индивидуальными идентификационными номерами.

У каждой из восьми лошадей есть точная копия, вплоть до кос, лент или клейм.

Когда гости узнают об этом, будет еще больше хаоса. Танцоры увидят в этом знак великого зла и чар. “Кто-то должен пойти за священником! Где ближайшая деревня? Да, тогда кто-то должен привести священника из Аргайла!”

У торговцев будет другая точка зрения. Нет никаких доказательств того, что какой-либо из этих двойников является каким-либо образом злым. Все конфликты до сих пор происходили из-за паники и предположений о проступках. Разве животные обычно не чувствуют неестественное зло?

Половина этих лошадей должна быть оригинальной и они спокойны! Продавцы ложек скажут, что все лошади с их клеймом принадлежат им так, как они хотят. Если танцоры морриса хотят отложить поездку, привлекая священника, это их дело, но их бизнес больше нельзя откладывать. Они хотят уйти!

Джинджерботтом (одна или обе, в зависимости от того, как эта ситуация сыграла) захочет вернуться домой, но боится идти сама. Если кто-то собирается в Аргайл, она захочет пойти с ними и покажет им путь где найти священника. Заметьте, что если оба Джинджерботтом рядом, ни одна из них не согласится пойти в деревню вместе с другой — нельзя пускать самозванку в ее дом!

Если не уйти дальше обсуждения/споров, то все окажуться в тупике. Танцоры не доверяют торговцам и требуют, чтобы они оставались на месте, пока не приведут священника. Торговцы просто хотят уйти как можно скорее. Фиддлстикс захочет остаться в гостинице, чтобы убедиться, что никаких реальных проблем не возникнет. Все могут сойтись, чтобы PC забрали Джинджерботтом домой и привели священника.

Также помните, что в течение дня все еще идет проливной ливень и любой, кто находится на улице, быстро промокнет.

Что, если PC прибегнут в этот момент к насилию?

Хоть и ни один подменыш пока не действовал агрессивно, если оригинал также не нападал (Джинджерботтом скорее разрыдается, увидев двойника, а не нападет), это уже не так бессмысленно. Когда возникают серьезные проблемы, убийство часто не за горами.

Незначительные приступы насилия, такие как попытки задержать или избить человека, будут встречены сопротивлением со стороны цели и ее сторонников. Фидлстикс всегда будет против агрессоров. Если кто-то достанет оружие, то все, танцоры (с рапирами), торговцы (с кинжалами) и Фиддлстики (при необходимости голыми руками) объединятся против зачинщиков.

Никто не допустит насилия против лошадей, так как торговцы захотят оставить их себе, а танцоры захотят, чтобы священник вынес решение, прежде чем что-либо делать.

По правде говоря, все будут рады получить дополнительных лошадей, если узнают, что они безопасны. Торговцы будут готовы продать лишнюю лошадь или две, но танцоры морриса откажуться.

Что если PC украдут лошадей?

Если персонажи забредут ночью к сараю, особенно перед тем, как войти в таверну, у них может возникнуть соблазн украсть нескольких лошадей и сбежать. Ничего не поделаешь, их никто не охраняет, но есть сложности.

Для начала, половина лошадей — подменыши. Но и на более приземленном уровне PC должны четко понимать, что воровство лошадей является преступлением, и есть шанс 1 к 20, что какой-либо продавец узнает клейма на лошадях торговцев и начнет задавать вопросы...

Деревня Аргайл

Деревня Аргайл — небольшая фермерская община, насчитывающая около двадцати семей. Здесь нет ни магазинов, ни гостиницы, ни таверны, ни полицейских сил. Есть кузнец и церковь, но в остальном каждый заботится о себе сам, с помощью соседей, когда это необходимо.

Сельские жители, как правило, подозрительные и суеверны, а близость таверны является источником споров среди домохозяек.

Николь Джинджерботтом живет со своими родителями и пятью братьями и захочет немедленно вернуться домой. Если привести обе Джинджерботтом, то они заорут про кровавое убийство, чтобы привлечь внимание деревни и в этом случае первым инстинктом жителей деревни будет повязать всех — и Джинджерботомов, и людей, которые их привели, просто для уверенности. Даже священник не сможет развеять этот страх и ярость.

Джинджерботом сможет привести PC в церковь, и это внушительное сооружение — единственное, что можно назвать впечатляющим в этой деревне. Прочная и отличительная, символизирует преданность этих людей своей вере.

Церковью руководит отец Куинси Нейлор. В 23 года он довольно молод, чтобы заведовать в церкви (бывший священник умер шесть месяцев назад от естественных причин, Нейлор добровольно вызвался по просьбе общины, и епархия назначила его заменой), но он хорошо подходит для этой работы. Его отличительной чертой является его сверхъестественное спокойствие. Абсолютно ничего его не пугает, не раздражает, не докучает, не тревожит и не возбуждает (представляйте себе Фреда Квана, а не Спока). Он всегда будет говорить спокойным, ровным, но вежливым тоном, и только тогда, когда с ним разговаривают или когда ситуация требует его вмешательства. Все не настолько странно, он вполне способен на болтовню и будет делать замечания про "ужасную волну непогоды, которую мы имеем".

> *Заметьте, что отец Нейлор простой священник, а не Клирик*

Как Нейлор отреагирует на ситуацию, будет зависеть от того, как ему это объяснят.

Если его проинформировать о событиях в гостинице, Нейлор будет казаться совершенно безразличным. Еще один день на его работе, “Полагаю, все в порядке”. Он возьмет с собой пальто, шляпу (стильную треуголку), зонт и черную сумку (с кольями, молотком, священной книгой, одним флаконом святой воды, запасным священным символом и двумя уже упакованными бутербродами) и предложит сразу же идти. Он готов задержаться только ради дел, связанных с Николь Джинджерботтом.

Если обе Николь Джинджерботтом каким-то образом привести в деревню, Нейлор вызовет нескольких избранных горожан, чтобы запереть их в отдельных подвалах (“Здесь нет тюрем” — заметит Нейлор, если его спросят почему).

Если вернется только одна Николь, Нейлор также скажет запереть ее в подвале. “Откуда ты знаешь, что она настоящая Николь Джинджерботтом? Мы должны быть уверены, прежде чем позволить ей ходить среди настоящих людей”.

Нейлор не станет объясняться, пока все не вернутся к таверне. “Из вашего описания это звучит как случай с мимиками” — объяснит он, если PC будут откровенны. По пути он скажет, что слышал легенды о таких созданиях. “Говорят, что независимо от того, какую форму они принимают, в их сердцах находятся драгоценные кристаллы”. Он скажет, что этот метод бесполезен, поскольку с его помощью нельзя отличить реального человека от мимика не убивая его, а надругательство над телами в поисках драгоценностей в любом случае смертельный грех.

Однако есть и другие способы, разработанные иностранными охотниками на ведьм Францем Войтом и Германом Кампффом. Он не станет уточнять, но скажет, что потребуется некоторое время, чтобы добиться правды.

Если задержать Джинжерботтомов, он упомянет, что он применит эти методы и на них, чтобы определить их человечность. Если настаивать на деталях, он в своей рациональной манере скажет: “Не волнуйтесь, с ней все будет в порядке. Она, вероятно, оправится от суровых испытаний всего за несколько коротких недель, а с ее и без того неудачной внешностью шрамы не сделают ее шансы найти мужа хуже, чем они уже есть”.

> *Подробности об Аргайле целенаправленно расплывчаты, поскольку в городе не происходит ничего интересного. Рефери, имеет полное право добавить деталей, но он должен понимать, что слишком интересная деревня может отвлечь персонажей от событий, которые уже происходят.*

Что, если PC не пойдут в деревню?

Вполне возможно, что PC не захотят задерживаться в этом бардаке и просто продолжат свой путь, оставляя всех самим разбираться со своими делами.

И на этом приключение не закончится. На самом деле, встреча с Knights Medical вполне может состояться (PC сможет поговорить с ними и узнать

про детей), а затем они могут встретиться с сестрой Карпентер по пути, так что часть приключения, которая происходит в приюте все еще может произойти.

Снова в гостинице

Когда персонажи вернутся в таверну, место будет заброшено. Ни бармена, ни торговцев, ни артистов, ни тел, ни повозок, ни лошадей, ни багажа, ни заключенных. И никаких улик, что тут произошло. Просто пустая гостиница...

... за исключением Питера МакФартера, мальчика на побегушках. Ему тринадцать лет, он чертовски грязен и живет в лесу со своим отцом лесником. Когда он пришел на работу сегодня, место было пустынно. Он будет на кухне или в баре, когда персонажи вернутся в гостиницу, и будет пытаться спрятаться, если они придут без отца Нейлора.

На случай, если персонажи расспросят про отца МакФартера, он живет в лесу на расстоянии около сорока пяти минут ходьбы и не занимается ничем необычным или интересным.

Оказавшись в гостинице, отец Нейлор пройдёт по всем комнатам, а также по сараю. Он попросит PC повторить всю историю снова. Если в их истории не будет противоречий, он поверит им. Он поблагодарит их, но так как все ушли, здесь больше нечего делать. Он объявляет о своем намерении вернуться в церковь и написать письмо епископу, а PC стоит продолжать свой путь.

> *Обратите внимание, что это приключение делает несколько предположений о религии этого региона, используя такие термины, как отец, епископ и епархия. Не стесняйтесь изменять их, чтобы лучше соответствовать вашей кампании.*

Что, если PC разделились или никуда не уходили?

Если в гостинице остались PC, они станут свидетелями всех проблем. Однако, если не все PC остаются, отыграйте эти события с теми, кто остался уже после того, как основная часть группы решит возвращаться, чтобы не влиять на их решения.

Торговцы решат уехать, не смотря ни на что. Они начнут загружать свой багаж на повозку и готовить лошадей, когда те нападут. Они один раунд будут атаковать торговцев, а затем станут менять форму, чтобы каждый принял облик одного из (вооруженных!) танцоров. Если присутствует лучше вооруженные или особенно бронированные PC, лошадь нападет на него и, находясь рядом, примет его облик.

У разделенной партии могут быть проблемы, так как, вероятно, они будут слабее подменышей. Тем не менее, не забывайте использовать процедуры из описания монстра-подменыша — они не станут атаковать друг друга. После битвы участвующие в ней игроки не должны быть уверены, играют ли они сейчас своего персонажа или подменыша, и возможна путаница, когда вернутся остальные PC.

Если PC просто отказались уходить, все может пойти по-другому. Если они действительно представляют собой силу, то подменыши могут вообще не атаковать.

И в любом случае, если торговцы уедут, они точно обгонят PC и остаток приключения будет идти по порядку. Если торговцы по какой-либо причине останутся, партия встретится с Knights Medical просто на дороге (и они вполне могут поговорить про двадцать детей) и затем позже персонажи также встретятся с сестрой Карпентер, которая собирается обсудить с рыцарями неучтенного ребенка, поэтому часть приключения в приюте все еще может произойти.

И в любом случае, ни торговцы, ни танцоры не станут путешествовать вместе с PC.

На дороге

Путешествовать все так же ужасно, так как дождь не утихнет. Дорога в катастрофическом состоянии. Пройдет еще пять или шесть часов пути (что в этих условиях удручающе небольшое расстояние), прежде чем PC увидят кого-либо или что-либо. То, что дорога пуста, необычно, хотя погодные условия могут это объяснить.

> *Помните, что если торговцы не ушли раньше PC, весь этот раздел придется немного переделать.*

Первая заслуживающая внимания вещь, с которой они столкнутся — это телега торговцев, опрокинутая на дороге. Повсюду валяются ложки, разбитый багаж и разбросанная одежда. В паре сотен ярдов вверх по дороге лежит мертвая лошадь (с ранами от меча), затем еще три таких. Возле трупа последней лошади, можно услышать звуки битвы у поворота дороги.

Кто прибежит, увидит двух одинаковых воинов, сражающихся лицом к лицу. У их ног еще шесть воинов, которые, если их осмотреть их позже, будут тремя одинаковыми парами рыцарей. Фургон без лошадей с разрушенной крышей лежит на краю дороги.

Оба воина — это сэр Борис Корсика из Knights Medical, военного ордена, посвященного защите и помощи невинным, которым угрожает война. Он

Воин третьего уровня с 17 хит-поинтами, у него 16 Силы и 13 Телосложения, он носит кольчугу, меч и щит. Сэр Борис и его двойник оценивают друг друга и готовятся к схватке.

Они начнут сражаться, и персонажи смогут реагировать как захотят.

Если персонажи нападут на подменыша (случайно или нет), он немедленно примет облик наиболее впечатляющего PC, чтобы создать путаницу, которую тот так жаждет, иначе он будет продолжать подражать сэру Борису.

Сэр Борис гордый человек и не потерпит, чтобы его схватили - он будет свободен или будет бороться до конца! Он также не будет сотрудничать каким-либо образом, если его двойнику будет позволено жить. Честь требует, чтобы демон умер!

После того, как ситуация успокоится, и останется только один сэр Борис, он сможет объяснить, что случилось. Обратите внимание, что если они будут говорить с перевертышем, он расскажет ту же историю:

Он со своим отрядом из Knights Medical привез двадцать детей-сирот в Дом Святой Петры — приют для нежелательных детей. Они выполнили свое дело и продолжили путь. Потом они наткнулись на пустую повозку, застрявшую в грязной дороге.

К повозке были привязаны восемь лошадей, поэтому рыцари попытались найти владельцев. Они обыскали и повозку, и окрестности, пытались докричаться до кого-то. Может эти люди ранены? Когда они не нашли никаких следов хоть кого-то, они решили вытащить карету из грязи и привести ее к следующей путевой остановке на дороге — к месту, которое зовется “Недержанием Викария”.

Но в это время лошади внезапно освободились и напали! Некоторые превратились в человеческую форму, другие просто взбесились. Лошади рыцарей вырвались из их повозки и убежали. И тут как раз пришли PC.

Обратите внимание, что сэр Борис не поймет, что только половина лошадей являются подменышами, и Борис-подменыш тоже не озвучит этот факт. Мертвые лошади, найденные PC — это настоящие лошади. Четыре подменыша прикинулись рыцарями.

Что случилось с торговцами? Официальное объяснение состоит в том, что подменыши напали на них и убили, поскольку имитировать их им перестало казаться хорошей идеей. И в образе лошадей, они унесли тела торговцев в лес, далеко за пределы радиуса поиска рыцарей.

Сэр Борис попросит персонажей помочь ему похоронить своих товарищей и их двойников. Ему будет обидно, что они похоронят и монстров тоже, но пренебрежение к похоронам настоящих рыцарей навредит их бессмертной душе. Лучше быть уверенным, что все достойные люди похоронены. Сэр Борис не допустит грабежа или надругательству над телами.

Если PC помогут с похоронами, это займет остаток дня.

Приют

Сестра Барбара Карпентер скачет верхом на лошади, чтобы догнать рыцарей Ордена. Если персонажи помогли похоронить мертвых рыцарей, она догонит их, когда они закончат эту задачу. Иначе они просто встретят ее по дороге.

Сестра Карпентер — довольно высокая, крепкая женщина, Воин первого уровня (8hp), носящая кольчугу по старой привычке. С ней также довольно пугающий боевой топор на поясе. Она занимается решением самых разных проблем для ордена монахинь, которые управляют Домом для нежелательных детей имени Святой Петры.

Она свободно расскажет, почему ищет их: утром орден доставил в Дом двадцать одного ребенка. Рыцари не могли остаться, потому что взрослым мужчинам не разрешалось ночевать в Доме, и они не собирались ждать под дождем, поэтому продолжили свой путь, пока Сестры принимали детей и их документы. У них есть документы только для двадцати детей, поэтому Сестре Карпентер нужен или потерянный набор документов для законного опекунства над ребенком, или, подписанное заявление от рыцарей о том, что личность и происхождение ребенка неизвестно или не поддается проверке.

Персонажи, вероятно, сразу догадаются, что происходит, а если сэр Борис услышит эту историю, он взорвется от ярости. Он уверен, что они привезли только двадцать детей, и после нападения на дороге лишний ребенок, очевидно, должен быть замаскированным дьяволом!

Он сразу же отправится в детский дом, даже если темно и шторм продолжается. Ни один настоящий воин веры не может сделать меньше.

Обратите внимание, что здесь не имеет значения, является ли сэр Борис подменышом или нет. Он будет реагировать точно так же, но по другой причине. Настоящий сэр Борис хочет избавить мир от сверхъестественного зла, в то время как для подменыша это прекрасная возможность внести еще больше раздора.

Добраться до приюта можно за несколько часов. В это время разразится гроза.

Дом Святой Петры для нежелательных детей находится в довольно мрачном здании в нескольких минутах от главной дороги. Все окна первого этажа закрыты кирпичом, а двери скорее напоминают укрепленные ворота. Детей здесь держат до тех пор, пока они не будут усыновлены подходящей семьей (PC не подойдут по множеству причин) или пока им не исполнится 14 лет.

Сто тридцать восемь детей (не считая вновь прибывших) разных возрастов живут в доме, за которым ухаживают шестнадцать сестер святой Петры. Дети разделены по полу и возрасту (до 2, 2, 4, 5 - 9, 10 - 13 лет), а дети старшего возраста проживают на верхних этажах.

Сестры в возрасте от 25 до 64 лет (старшая из которых является их настоятельницей, сестра Магда) заботятся о детях и обучают их. Старшие дети помогают ухаживать за домом и другими детьми.

Сестры живут очень защищенной жизнью, никогда не выходя за пределы строгой религиозной жизни. Двумя исключениями являются сестра Магда (которая хорошо осведомлена о мире, но ненавидит его за его развращающее влияние) и сестра Карпентер, которая когда-то даже вступила в армию, притворяясь мужчиной, но продержалась там недолго (она присоединилась к Сестрам, чтобы спрятаться — однажды ночью мужчины разоблачили ее в казарме и решили “преподать ей урок”, но она сбежала, убив одного солдата и тяжело ранив двух других).

Сестры чрезмерно опекают детей, стараясь держать их подальше от посторонних. У детей нет другого дома и им все время говорят, что внешний мир не что иное, как опасность и зло. Те, кто остаются здесь до 14 лет, плохо подготовлены к обычной жизни и часто устраиваются в церковные службы из-за неспособности делать что-либо еще. Точно так, как желает Магда.

Поскольку Сестры очень заботятся о своем Доме, они не пускают никого, кто может принести неприятности. “Вооруженный” — это главный признак неприятностей. Если PC с сэром Борисом, он поручится за них и их пропустят. Если они объяснили ситуацию Сестре Карпентер, та тоже может поручиться за них. В другом случае, им понадобиться по-настоящему впечатляющая история, чтобы убедить сестёр открыть толстые железные двери перед бандой авантюристов и пустить их к детям.

Ни при каких условиях им не разрешат взять оружие или носить доспехи, это не подлежит обсуждению. Сэр Борис, будучи членом ордена, сможет войти в полным снаряжением, но PC будут должны разоружиться. И ворчание по этому поводу точно не убедит Сестер что намерения PC чисты.

> *Если PC не договорятся и Сестры не позволяют им войти, то Рефери должен будет сымпровизировать, что произойдет, если PC попытаются ворваться силой, либо проникнуть другими способами.*

Оказавшись внутри, сэр Борис попросит посетить детскую, куда прибыли новые дети. Оказавшись там, он достанет свой меч и потребует знать, где находится ребенок без документов, чтобы он смог убить его. В этот момент начнется сущий ад, поскольку Сестры попытаются удержать его вместе с PC, если они пришли с ним, так как Сестры предполагают, что они сообщники. Одна из Сестер побежит в офис и бросит все документы детей в огонь, чтобы их личности не могли быть проверены.

Если сэр Борис не сможет определить личность ложного ребенка, он попытается убить их всех, чтобы быть уверенным наверняка. Если его выбросят из Дома, он попытается сжечь это место. Его ничто не будет заботить, кроме рвения искоренить зло и отомстить за своих погибших товарищей, независимо от цены. Монахини, если им удастся, сдержат сэра Бориса и запрут его в одной из своих молитвенных камер.

Сэр Борис будет действовать таким образом, даже если он подменыш, так как раздоры, которые он вызовет — бальзам для его души. Если он сможет сделать монахинь свидетелями убийства младенцев, тем лучше. Он, конечно, сначала убьет всех настоящих детей, а затем притвориться одной из монахинь, оставив ребенка-подменыша в живых.

Среди детей действительно есть подменыш, но найти его будет нелегко. Он немного уступает в своих силах и неспособен точно принимать облик. Но он умен и обнаружит, что все еще сможет извлечь выгоду из своей неточной имитации. Таким образом, PC не найдут одинаковых детей среди двадцати одного, которые недавно прибыли сюда.

Если все успокоится, Сестры захотят узнать, что происходит. Сэр Борис будет вести себя как псих и требовать голову злого обманщика, так что именно PC предстоит объяснить, что же происходит.

Они поверят в любую правдоподобную историю, рассказанную им. Сказав им правду, Сестры запаникуют, поскольку поймут, что каждое живое существо внутри Дома в смертельной опасности. Они быстро посоветуются между собой, а затем скажут PC, что должны проголосовать, чтобы решить, что делать. Персонажи должны будут ждать снаружи в ожидании результатов голосования.

Голосование сводится к следующему: есть 50% шанс, что они проголосуют за методы сэра Бориса.

Оставив жизнь монстру, они подставят под угрозу всех, потому, даже если это означает смерть невинных детей, лучше пожертвовать немногими, чтобы спасти многих. Они подождут еще двадцать четыре часа на случай, если найдется любое другое решение (хотя ни они, ни сэр Борис не будут их искать), и тогда станут душить детей одного за другим.

И есть 50%-ная вероятность, что Сестры не сделают абсолютно ничего с ситуацией и не допустят причинения вреда любому ребенку без абсолютного доказательства того, что он монстр.

Так будет развиваться ситуация, если PC не вмешаются. В их полной власти работать с обстоятельствами, с NPC или против них, чтобы достичь своих целей, какими бы они ни были.

Что случилось с танцорами морриса?

"Официально", если все пойдет как ожидалось? Подменыши заменят их и отправятся в тот город, куда первоначально пытались добраться танцоры. Оказавшись там, они разойдутся, приняв облик других путешественников, идущих в разные стороны, чтобы продолжить распространять хаос.

Но что будет в вашей игре решать вам.

Подменыши

Подменыши — злые неестественные твари, которые способны точно дублировать внешность (включая одежду и снаряжение), личность, воспоминания и характеристики другого существа. Они буквально выживают, питаясь страданиями и недоверием, которые чувствуют другие существа.

Преобразование подменыша не только мгновенно, но и буквально ошеломляет свидетелей. Если подменыш находится в пределах досягаемости существа, которое он дублирует (хотя физический контакт не требуется), наблюдатели не смогут определить, кто есть кто после трансформации. Знание, где их товарищ находился до трансформации ничего не значит — после трансформации наблюдатели не могут быть уверены ни в чем, потому что их чувства изгибаются, чтобы сохранить рассудок.

Подменыши всегда распознают друг друга, независимо от их формы, и будут работать вместе, чтобы вызвать большее смятение.

Только один подменыш может дублировать определенное существо в одно время, потому что в противном случае черты личности и воспоминания будут распределены среди всех копирующих подменышей, и копии будут несовершенны.

Подменыши не возвращаются к какой-либо "естественной" форме после смерти. Они не имеют естественной формы по умолчанию и поэтому после смерти сохраняют последнюю принятую форму.

Есть несколько способов обнаружить подменыша, в том числе из-за их естественной сопротивляемости:

- Заклинание Detect Evil может определить подменыша.
- Подменыши невосприимчивы к заклинаниям Sleep и Hold, и эту невосприимчивость можно использовать для определения подменыша.
- Подменыши не могут накладывать заклинания или дублировать магические свойства снаряжения. По этой причине они предпочитают не дублировать известных заклинателей или кого-то с магическим снаряжением и будут стремиться сменить форму как можно скорее, обнаружив свою ошибку.
- У подменышей в сердце есть маленький драгоценный камень (стоимостью 500sp), который не трансформируется вместе с ними. Достать драгоценность можно с помощью вскрытия или грубого расчленения.

Обратите внимание, что заклинания обаяния и чтения мыслей, такие как ESP, не дают желаемого эффекта. Заклинания чтения разума просто улавливают мысли существа, которым прикидывается подменыш, не раскрывая истинную природу существа, так как они копируют воспоминания и личность.

Точно так же заклинания Charm не будут воздействовать на подменышей, но те будут притворяться в соответствии с тем, как действовало бы дублированное существо, чтобы продолжить свой обман.

Подменыш будет оставаться в своем нынешней форме до тех пор, пока наедине с гуманоидом не сможет безопасно его убить. Подменыши не едят, потому просто выбрасывают тела своей жертвы (а затем попытаются портить жизни в их новом облике — подменыш в виде священника, который принимает исповедь, является лишь одним примером, когда такое существо разрушило целые города). Но они могут нормально есть и пить ради сохранения маскировки.

Поскольку дублирование неживого материала неприятно для перевертыша, они будут по возможности раздевать своих жертв и использовать их настоящее снаряжение, и "воссоединяться" с их созданными дубликатами предметов.

Подменыш с обликом PC

Подменыш, имитирующий PC, является особым случаем, так как свобода действий игрока создает ограничения, которых не существует, когда дублируется NPC. Вкратце, даже дублируемый игрок не должен знать, играет ли они своего персонажа или дубликата.

Вполне вероятно, что будет битва с участием PC и его подменыша-двойника. В этом случае у подменыша всегда будут те же характеристики, что и у PC. Рефери должен перечислить два набора характеристик и хит-поинтов. До первой атаки Рефери случайным образом определит, кто кого атаковал.

Другие PC могут затем атаковать любого, без случайного определения, но они все равно не будут знать, PC это или подменыш. Рефери затем отметит любой урон, нанесенный соответствующей цели, в тайне.

Таким образом, игрок дублированного персонажа не знает, подвергается ли он нападению, и даже не знает, контролирует ли он своего персонажа или действия подменыша.

Никакие действия, предпринимаемые игроком, кроме заклинаний, не смогут отличать PC от имитирующего подменыша. Существо прекрасно дублирует личность и память персонажа и, следовательно, манеры. Даже супруг персонажа не сможет распознать его от подменыша, даже если провел с ним всю жизнь.

Идея состоит в том, что ни один из игроков, даже игрок имитируемого персонажа, не должен знать, кто является реальным, а кто — обманщиком, не предприняв чрезвычайных мер.

Подменыш лишь в редких случаях может облегчить задачу, дублируя кого-то еще по мере приближения к своей смерти, поскольку возникающее в результате сомнение и недоверие укрепляют их дух даже после смерти.

А путаница, сомнения и недоверие, вызванные подменышем, часто заходят так далеко.

После смерти PC или подменыша Рефери передает информацию об оставшихся хит-поинтах и т. д. игроку для обычной игры. Однако игрок не будет знать, управляет ли он подменышем или своим оригинальным персонажем, пока не будут приняты соответствующие меры. Только когда происходит что-то подходящее, Рефери должен бросить кубик, чтобы определить, кем же играет игрок.

Поскольку подменыши получают доступ к воспоминаниям, они будут точно так же осведомлены о способностях товарищей дублированного PC и будут стремиться саботировать их усилия и вызывать как можно больше разногласий, или просто сбежать и дублировать кого-то, кем безопаснее прикидываться.